

ANÁLISIS SISTÉMICO DE MODELOS DE CREACIÓN DE PERSONAJES DE VIDEOJUEGOS: HACIA UNA PROPUESTA INTEGRADORA DE *DISEÑO LUDOAUDIOVISUAL*

AUTOR

Sebastián Mañas Valle
Universidad de Málaga (Spain)
sema@uma.es

El sector de los videojuegos ha llegado a un estadio de desarrollo en que se exige un paso adelante en sus representaciones y expresiones (un *Ludoarte* y no sólo una oferta tecnológica sino, sobre todo, lingüística y de contenidos). En este sentido, el *diseño de personajes* es una de las tareas más exigentes dentro del campo de estudio sobre el diseño y desarrollo de videojuegos, tanto por su demanda creativa como por su consumo de tiempo de preparación previa. Ésto requeriría de un mayor grado de atención en la mejora su metodología de trabajo y en la reducción de su impacto global en el proyecto. No obstante, es bastante complicado encontrar estudios sobre personajes de videojuegos que no procedan de otras disciplinas –algunas afines– como la psicología, la narrativa literaria o audiovisual, la animación o el diseño gráfico. A la hora de diseñar personajes de un modo óptimo deberíamos disponer de algún tipo de referencia de consulta *ágil* para la toma de decisiones de desarrollo y, a ser posible, dentro del propio ámbito *videoludográfico*.

Objetivos de estudio

El objetivo fundamental de este estudio es la búsqueda de ese modelo estratégico eficaz (un marco de trabajo –*workframe*–) para el *diseño ágil* de personajes significativos en videojuegos y desde el punto de vista exclusivo del jugador. Un modelo centrado en el usuario que cumpla con sus expectativas y necesidades, tanto básicas como avanzadas. El universo del videojuego, o sea, un entorno operativo específico, es ineludiblemente interactivo y ello conlleva la transformación instantánea del personaje representado ante el usuario. Esto significa que debemos disponer de diferentes niveles tanto de vinculación como de tipos de respuesta de los personajes que emocionen a los consumidores. Además a los “mundos abiertos”, sería necesario habilitar la posibilidad de *personajes “abiertos”* y coherentes con aquel, que evolucionen y sufran mutaciones a consecuencia de las acciones previstas (*programadas*) y recién decididas y ejecutadas por su manipulador-controlador. Todo ha de estar escrito (*codificado*).

En esta primera fase del estudio, hemos partido de nuestras propias observaciones mediante un método *walkthrough* y el estudio de casos de éxito, así como de los análisis diacrónicos y sincrónicos de los modelos de uso y un “alto contraste” interdisciplinario (extracción de sus características esenciales –eneagrama, OCEAN, 5G–). Se ha fijado nuestra primera propuesta, denominada *Modelo EPA*, a partir de una agilización (hiper-simplificación) de todo el proceso a una matriz de 3 elementos de 3 niveles de complejidad cada uno.

Nuestra pretensión, para las futuras fases de la investigación y pruebas de concepto, consistiría en profundizar en aspectos pragmáticos a través de entrevistas en profundidad a los profesionales vinculados y de encuestas de satisfacción de los consumidores de videojuegos, una vez probados algunos prototipos implementados con EPA.

Palabras Clave: – Personajes de Videojuego – *Diseño Ludoaudiovisual* – Análisis Sistémico – *Método agile* – *Ludoarte* –